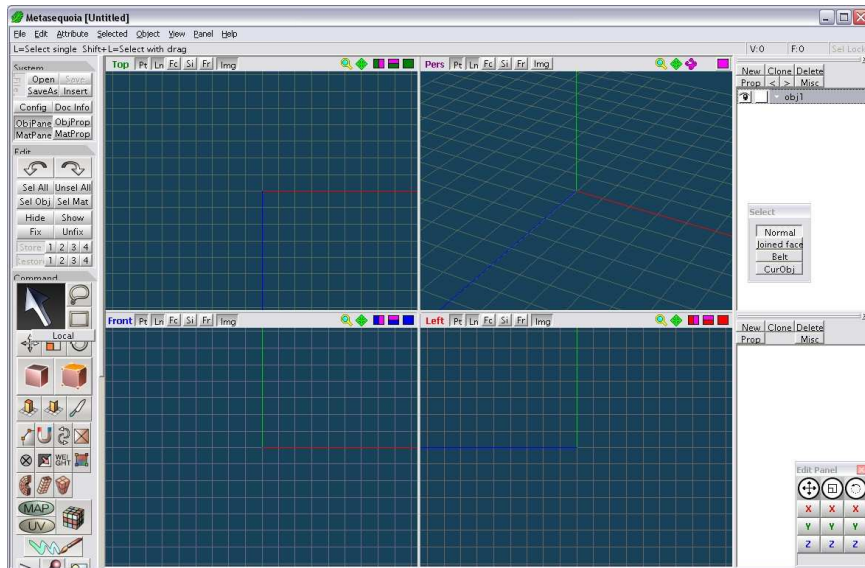


Création d'un model de voiture sous Métasequoia

Ici nous allons prendre le blueprint de l'Audi TT précédemment préparé.
Sous Métasequoia ouvrons les 4 vues à notre disposition comme ceci



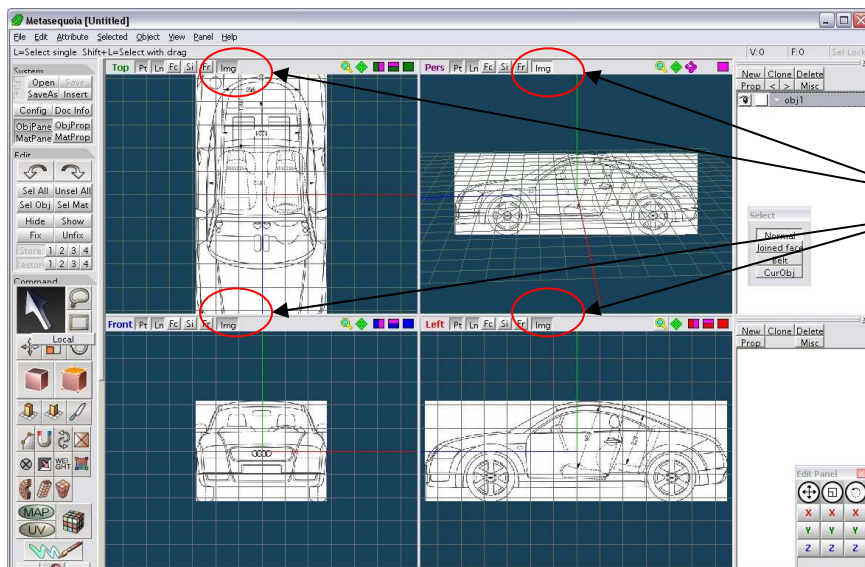
Dans le menu View cliquer sur Set Background image et rentrer les images

TOP = vue de dessus

Front = vue de devant

LEFT = vue de coté

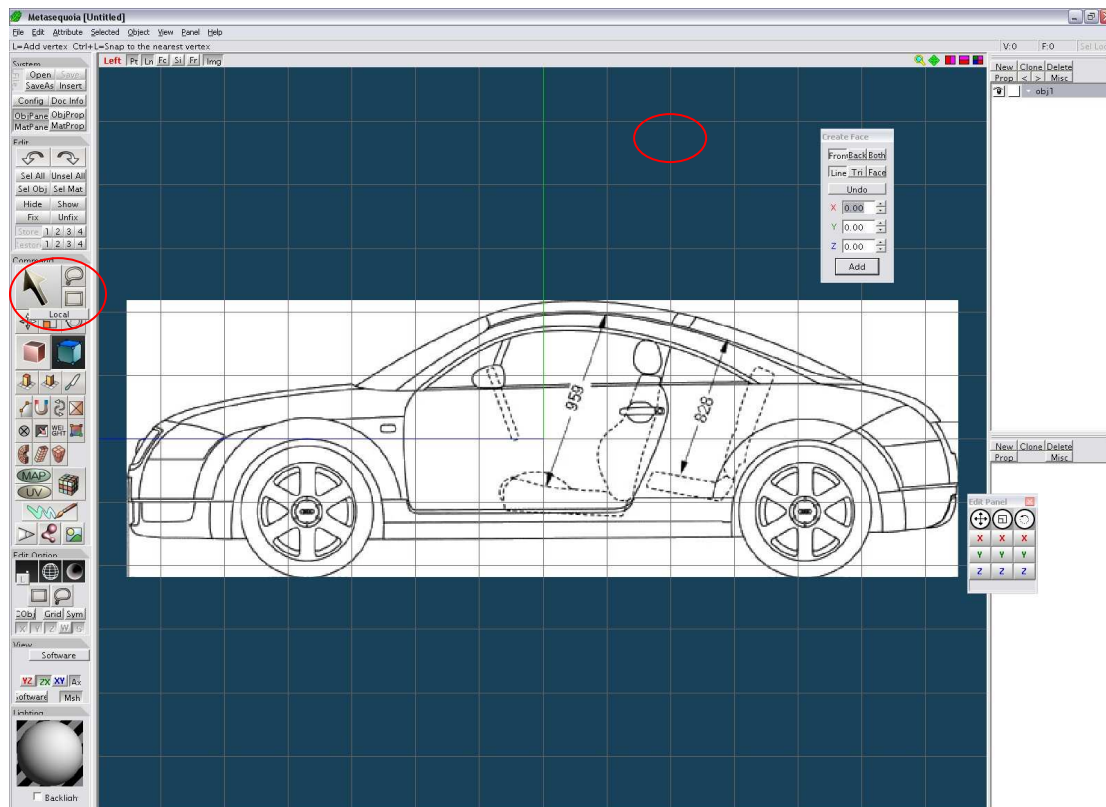
Et souvent moi je rajoute dans la vue PERS la vue de coté qui me sert de temps en temps.



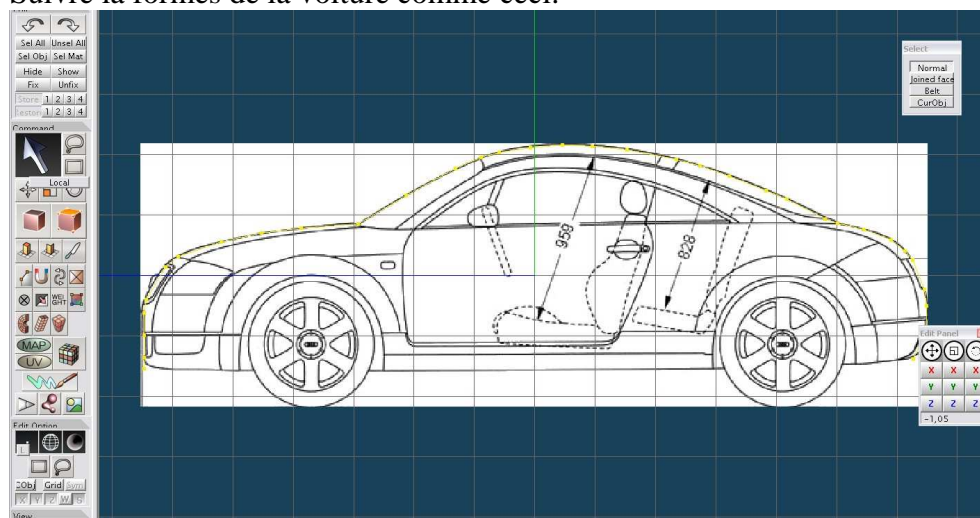
Pour voir les images que nous venons de rentrer
Cliquer dans chaque vue
sur le bouton Img

Passons en vue de coté LEFT

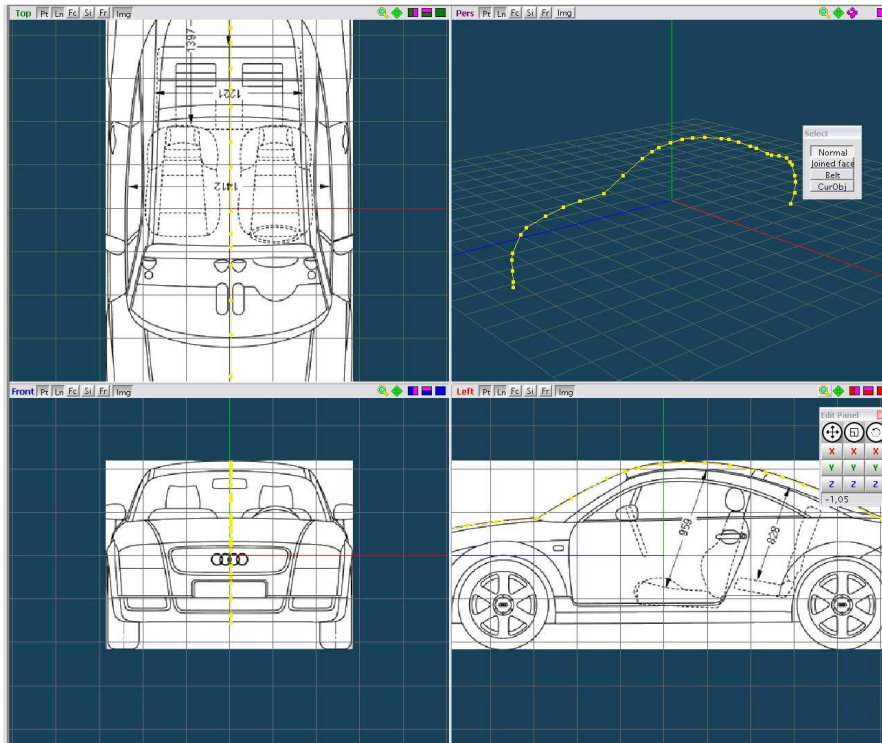
On clique sur le bouton Create Face et on sélectionne dans la boîte de dialogue Line.



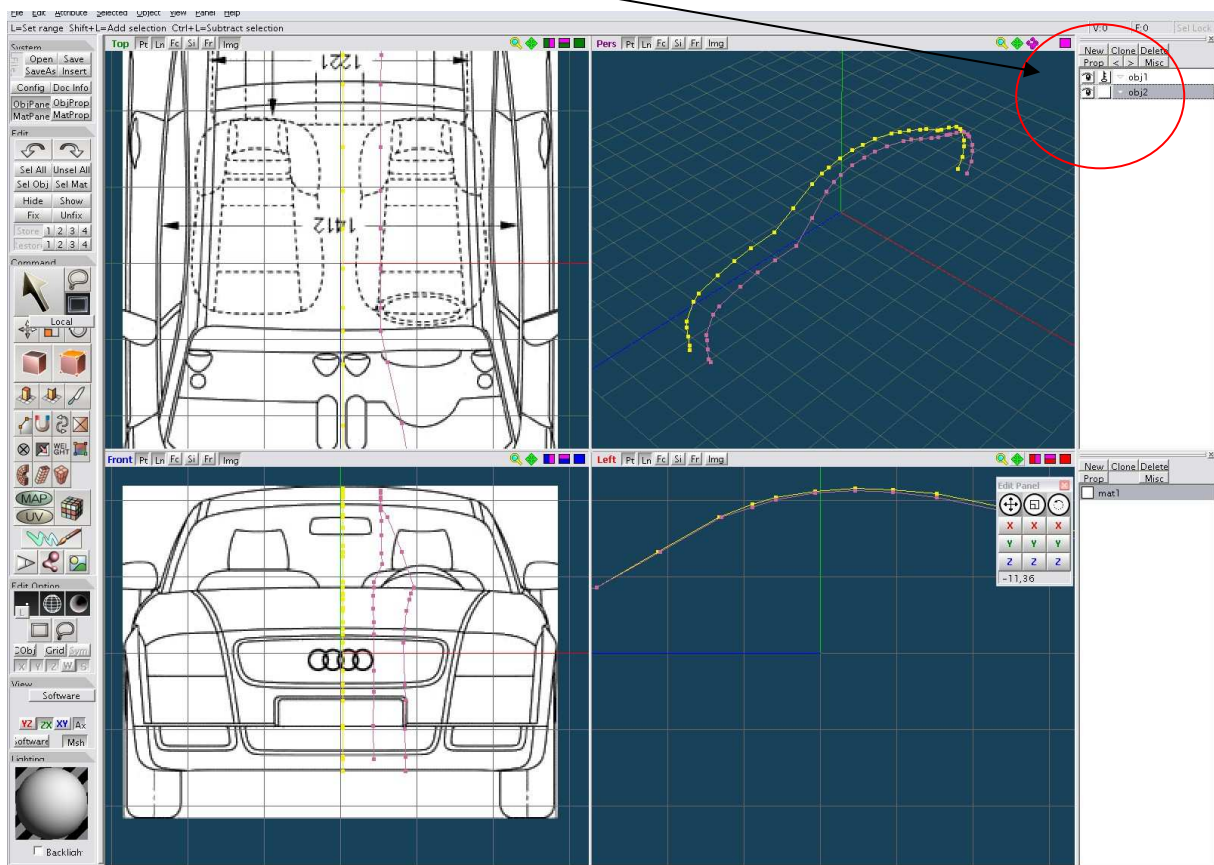
Nous allons Travailler sur 2 axes Z et Y en créant des lignes de formes. Suivre la formes de la voiture comme ceci.



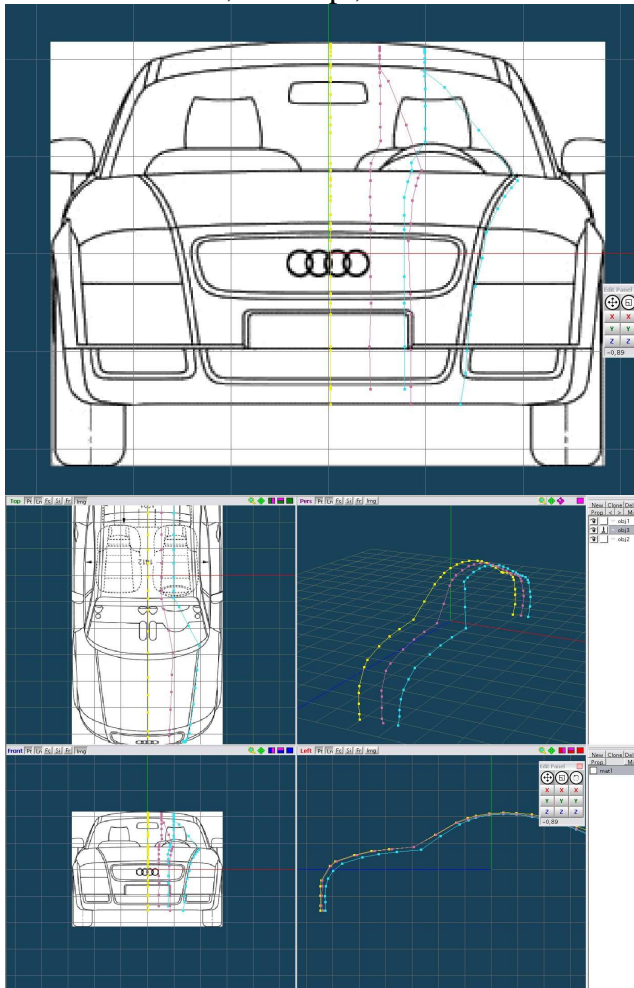
Et voilà sur les 4 vues



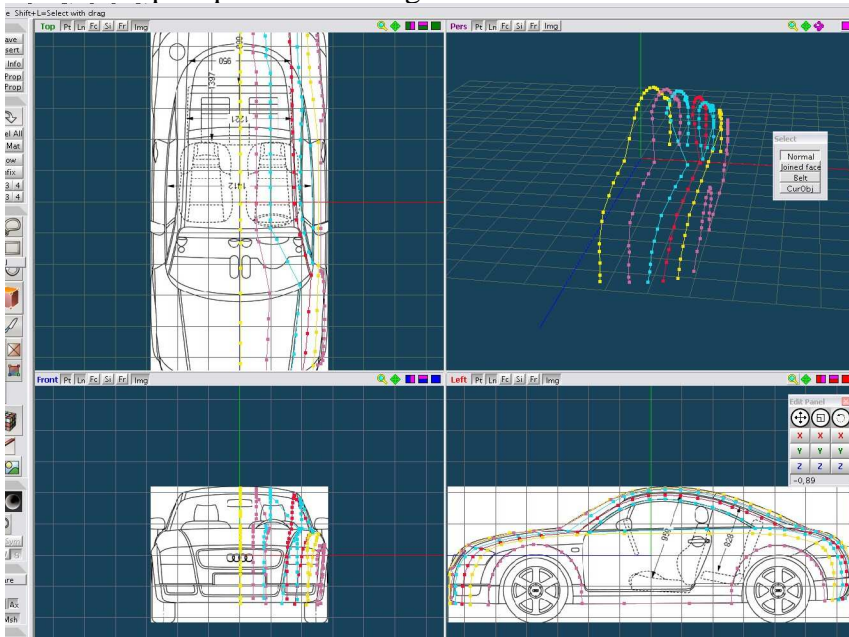
Faisons une second suite de lignes un peu plus éloigner que la premier. Pour ne pas toucher au réglages de la première lignes nous allons créer un autre objet comme ceci.
 Cliquer sur le bouton New et bloquer votre 1^{er} objet.essayer de donner une forme a la ligne



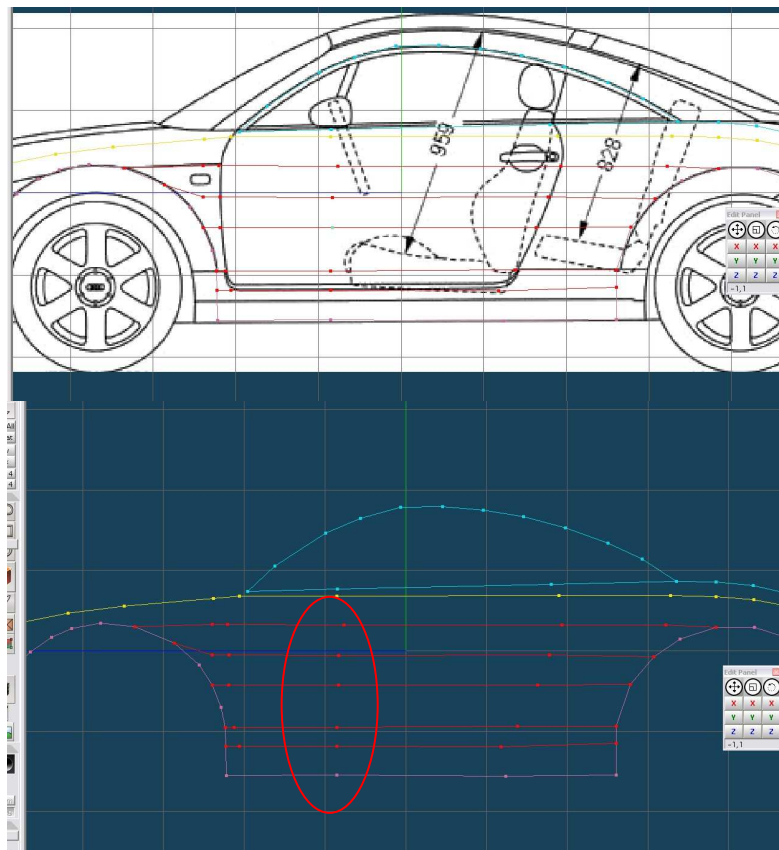
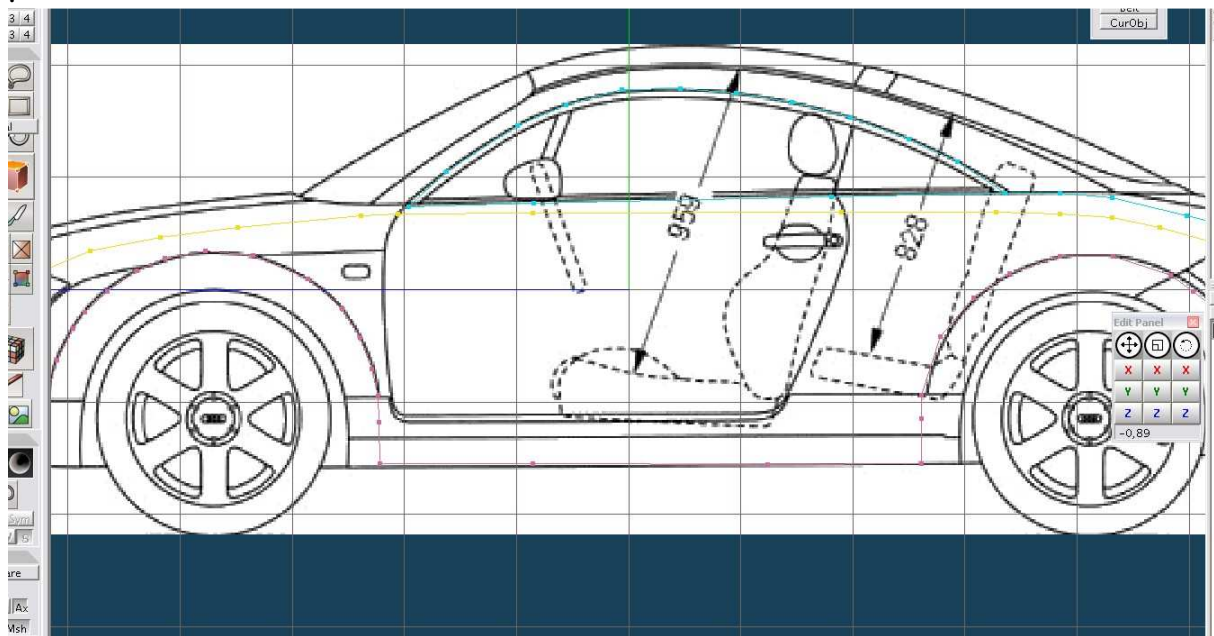
Il faut alterner entre les quatre vue pour replacer les point de votre ligne.en jouant avec les touches F1=Left ; F2=Top ; F3=Front.

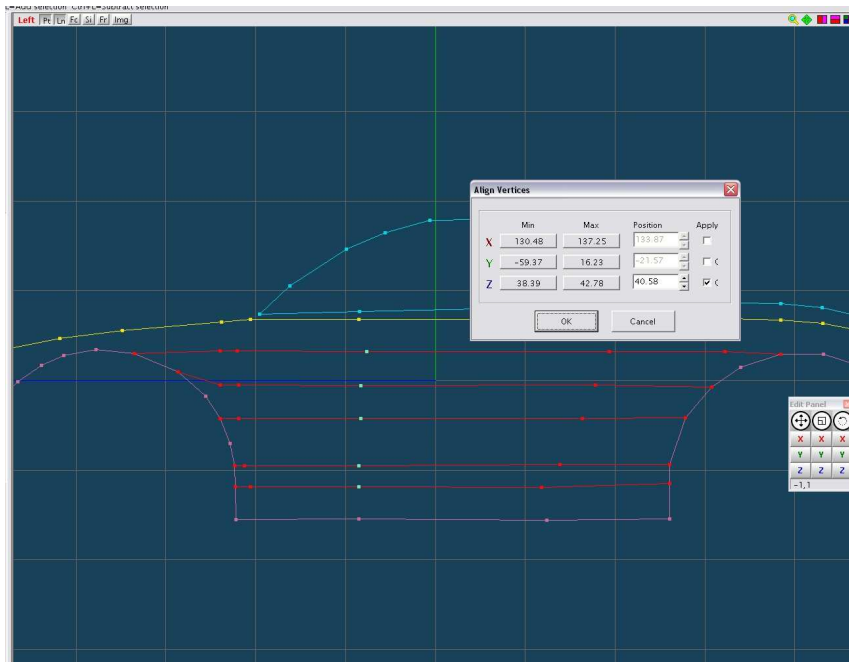


Voila avec presque toutes les lignes.



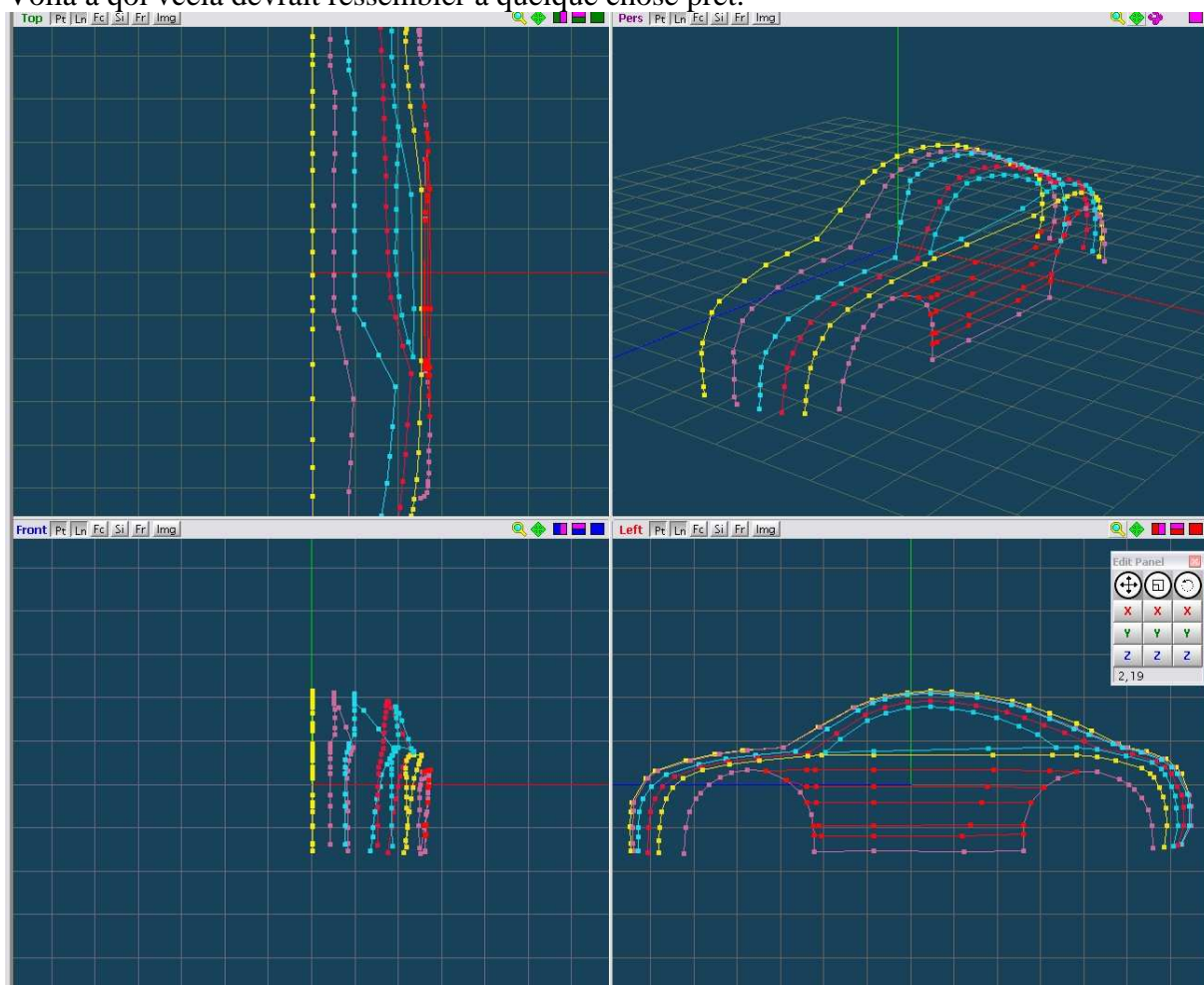
Les points que vous placez, essayer toujours de les mettre à un endroits qui permettra de créer une face. Exemple pour la porte on va créer des lignes sans trop de points par rapport à ce que l'on a fait auparavant. Comme je suis sur le coté je sélectionne que les lignes qui vont me servir je les caches



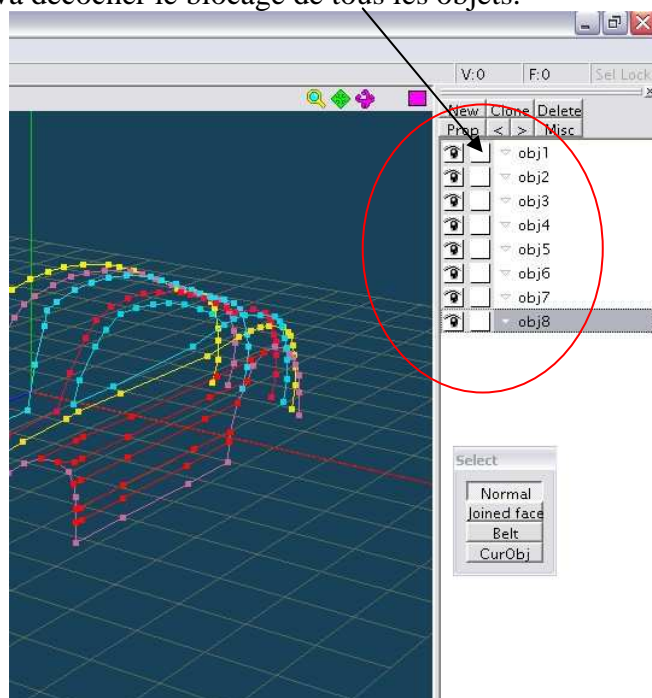


Comme vous le remarquez les points ne sont pas alignés. Ce qui est un peu normal. Pour remédier à cela, il faut sélectionner les points que l'on veut aligner. Cliquer dans le menu Select et Align vertices et aligner que sur l'axe des Z

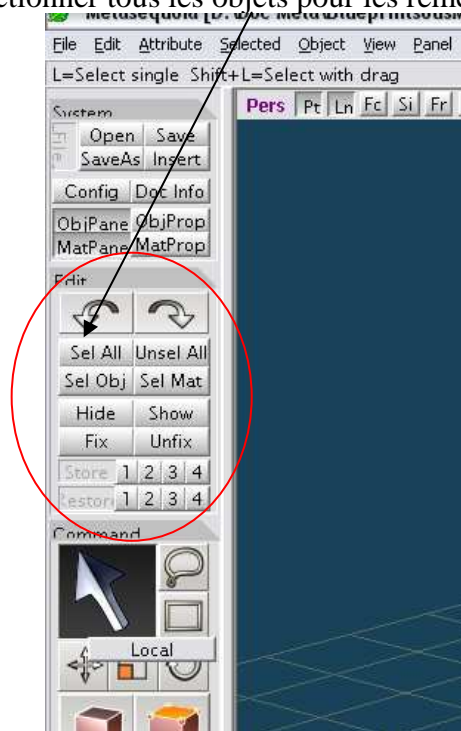
Voilà à quoi cela devrait ressembler à quelque chose prêt.



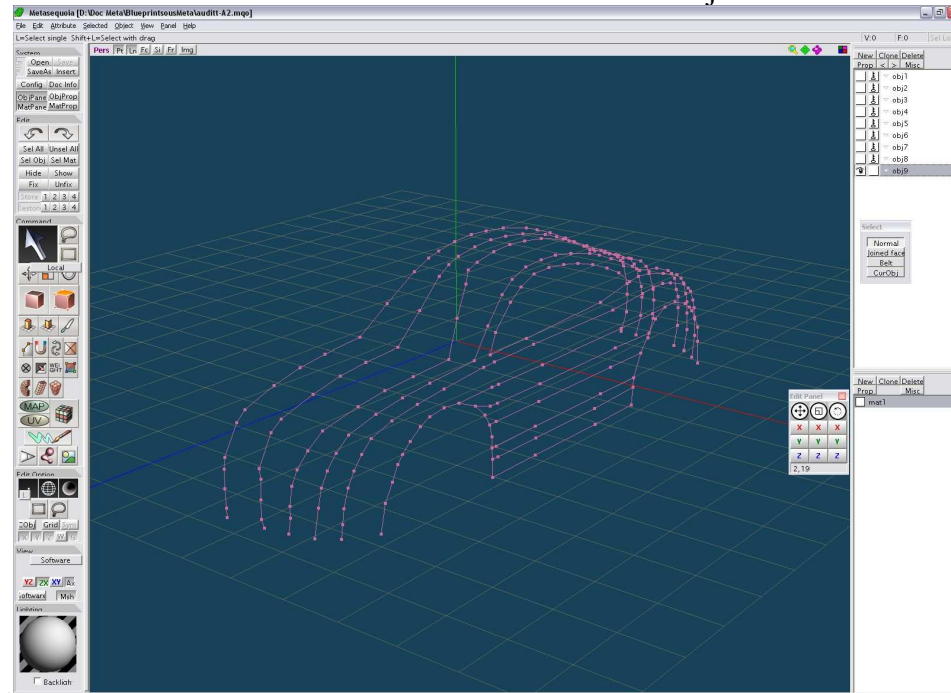
Passons maintenant à la création des faces de la voiture.
Pour cela on va décocher le blocage de tous les objets.



Ensuite on va sélectionner tous les objets pour les remettre dans un seul et même objet.

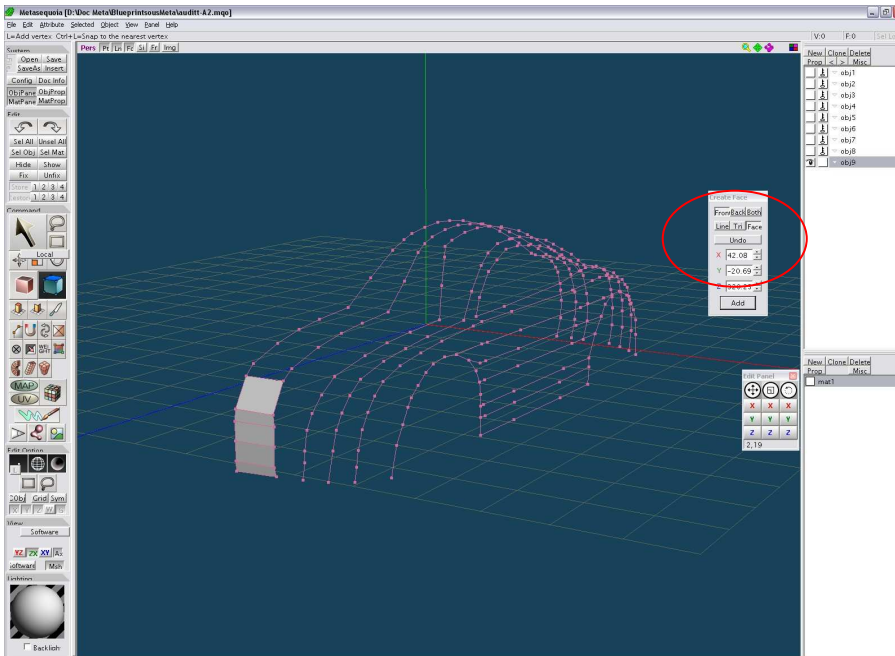


Une fois que tous les objets sont sélectionner (passer en vert par défaut)
Faites Ctrl+C et Ctrl+V. Dé valider tous les anciens objets et laisser valide votre copie



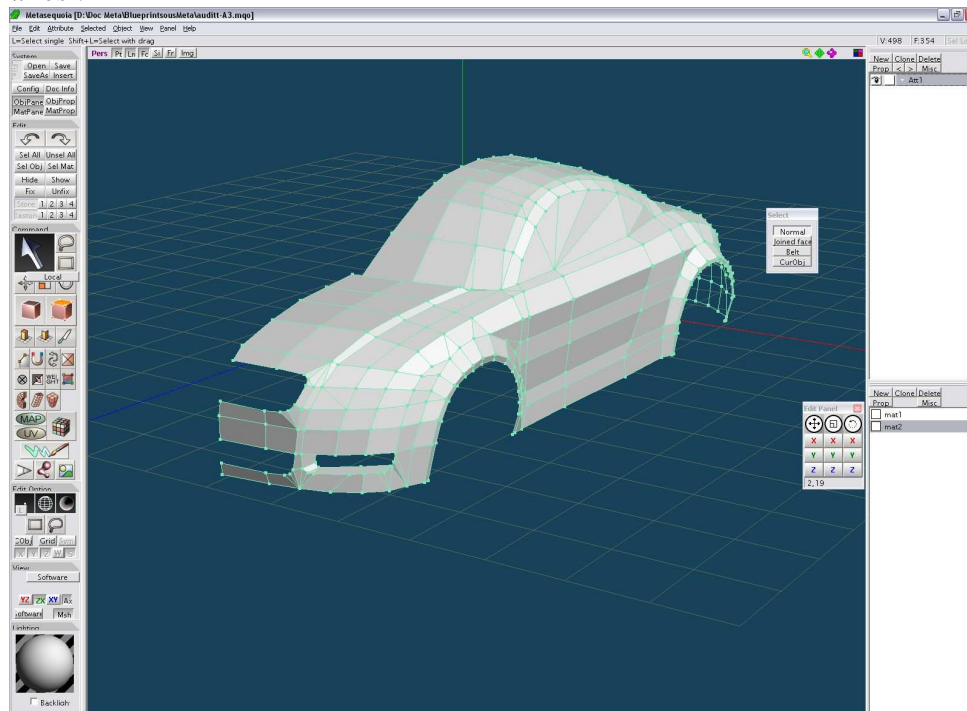
Maintenant nous allons créer des faces sur 4 sommets qui correspondent au point de nos lignes.

On retourne dans créeate face mais cette fois-ci on choisit Face



Et on clique sur les points de nos lignes pour créer des faces.

Et voila ce que l'on peut obtenir en rajoutant les détail ensuite (Style entrées d'air à l'avant les ailes .



La suite dans un autre Tutor
AMUSER VOUS BIEN